GAME BOY ADVANCE™
KONAMI®
AGB-AAMP-EUR
Castlevania®
Instruction Booklet

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Castlevania® Circle of the Moon

Contents

Prologue	3
Starting a Game	4
Basic Operations	6
How to Play	7
Save	12
Continue	12
Status Abnormalities	13
Items	14
Strategy Points	17
Characters	18

PROLOGUE

The year is 1830.
In an ancient castle on the outskirts of the Austrian empire, a demon lord that would unite the powers of darkness was being resurrected at the hand of a fiend yearning for chaos.

At this demonic castle, Camilla, one of Dracula's minions, began the incantation of a ritual to bring her lord Dracula back to life.

The vampire hunter Morris and his two apprentices, Nathan and Hugh, sensed an abnormality in the balance of nature and rushed to prevent Dracula's unholy reemergence.

"That unholy monster must never return!"

However, they arrived too late to prevent Dracula's return from his confinement. Dracula used his magical powers to imprison Morris, and cast Nathan and Hugh into a graveyard underneath the demonic castle.

Together the two began to search through the castle in order to vanquish Dracula and to rescue their master.

STRTING A GAME

1. Insert the game cartridge into the Game Boy Advance™ and turn on the power.
2. Press START at the title screen to bring up the main menu "Crossroads" screen. Press the Control Pad to select different items and the A Button to confirm.

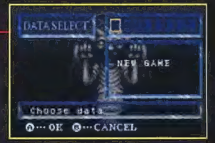
• See page 12 for information regarding the Save function.

1	Data Select	Start the game
2	Name Change	Change the name of saved data
3	Data Copy	Copy saved data
4	Data Delete	Erase saved data

Data Select

◆ Begin play from the start.

Use the Control Pad to select a file and press the A Button to confirm. This will bring up the "Name Entry" screen. The game will start after a name has been entered and confirmed with the A Button.



◆ Inputting a Name

Use the Control Pad to move the cursor and the A Button to input letters. After name has been completely entered move the cursor to END and press the A Button or START to confirm.

• The B Button erases inputted letters.

◆ Continuing a Game.

Any saved data from previous games can be continued from the point the game was saved. Use the Control Pad to select a saved data and press the A Button to confirm and begin the game.

Name Change

1. Use the Control Pad to select data to change its name and press the A Button to confirm.
2. Change the name at the input screen.
3. Return to the "Crossroads" screen with the B Button after all changes have been made.

Data Copy

1. Use the Control Pad to select the data to be copied and press the A Button to confirm.
2. Select the space to save data in and press the A Button.
3. Return to the "Crossroads" screen by pressing either the A Button or B Button after the data has been copied.

Data Delete

1. Use the Control Pad to select the data to be erased and press the A Button.
2. Return to the "Crossroads" screen with the B Button.

BASIC OPERATIONS

L Button — DSS ON/OFF

Control Pad — Move player

R Button — Special Move

START
Start the game
Display the Status Screen

SELECT
Display the Map Screen
• See page 7 for Map Screen information.

A Button
Jump

B Button
Attack

• Refer to page 9 for Status Screen Button commands.
• See page 8 for Status Screen information.

Left/Right Movement
◀ ▶ on the Control Pad

Crouch Down
▼ on the Control Pad

Crouched Attack
▼ + B Button

Sliding, Jump Down (when there is special footing)
▼ + A Button

Sub-Weapon Attack
▲ + B Button

• See page 14 for sub-weapon information.

Jump
A Button

• Pressing A Button longer will result in a higher jump.

Attack
B Button

• The whip will be spun while holding down on the B Button.

Dual Set-up System (DSS) On/Off
L Button

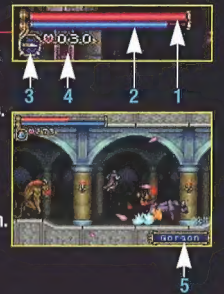
• See page 9 for DSS setup.

Special Move
R Button

• See page 16 for special items.

HOW TO PLAY

Viewing the Screen



1. HP Gauge: Player's physical stamina. The gauge decreases when the player is damaged by enemy attacks. The player dies when the gauge reaches zero.
2. MP Gauge: Player's mental stamina. It decreases when the player uses DSS effects.
   • See DSS Setup on page 9.
3. Sub-Weapon: The equipped sub-weapon.
   • See Items on page 14.
4. Number of Hearts: These decrease when attacks are made with the sub-weapon.
5. Enemy Character Name: Displayed when the player comes in contact with enemy characters.

Viewing the Map Screen

All places that the player has passed through are reflected on the map and the current location is displayed. Red indicates a save point, yellow indicates a warp point.

• See page 12 for Save.
• See page 17 for Warp.

Viewing the Status Screen

LV	The player's current status.
STR	Combat strength against enemies.
DEF	Defensive strength against enemy attacks, etc.
INT	Intelligence. Affects the recovery of Mind Power (MP).
LCK	Luck. Has an effect on what items appear.
STATUS	Current player status.
TIME	Total amount of time elapsed.
RATE	Percentage of map explored.
HP	Amount of physical Health Points.
MP	Amount of mental Mind Points.
HEART	Number of hearts.
EXP	Total number of experience points.
NEXT	The number of EXP needed to advance to the next level.

• See page 13 for Status.

Select with up and down on the Control Pad and press the A Button to bring up the Settings Screen.

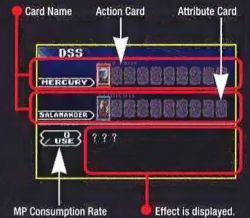
DSS	Configure the Dual Set-up System.	• See page 9 for DSS setup.
ITEM	Equip and use items that have been obtained.	• See page 14 for Items.
CARD	View the Dual Set-up System card.	• See page 11 for Card Screen information.
MAGIC ITEM	Verify all special items obtained to date.	• See page 11 for Magic Item Screen information.
CONFIG	Configure Button settings.	• See page 11 for Config settings.

Button Controls for the Status Screen

HOW TO PLAY

DSS Settings

The player is able to add additional special abilities by combining Attribute Cards and Action Cards obtained throughout the course of the game. Player MP is decreased when DSS combinations are used.



• This will not appear unless a card is used and its effects activated.

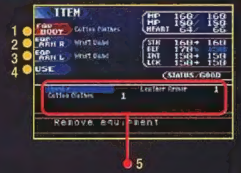
1. Toggle Action Cards and Attribute Cards with up and down on the Control Pad, and use left or right to select cards.
2. Confirm by pressing either the A Button or B Button.

HOW TO PLAY

Item Setting

• See Items on page 14.

Equipping and using items collected throughout the game allows the player to boost offensive/defensive abilities and recover lost HP and MP.



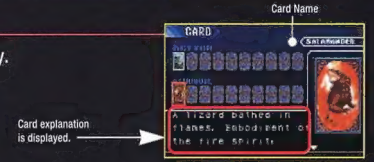
1 EQP BODY: Put on protective armor.
2 EQP ARM R: Equip an item in the player's right hand.
3 EQP ARM L: Equip an item in the player's left hand.
4 Use: Use expendable items.
5 List of items.

1. Use the Control Pad and press the A Button to confirm.
2. Select items with the Control Pad and press the A Button to confirm.
3. Return to the Status Screen with the B Button.

Card Screen

View DSS cards obtained throughout the course of game play.

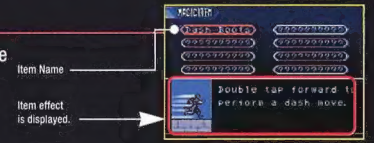
1. Use the A Button to select a card to view.
2. Display a selected card's properties with the A Button.
3. Return to the Status Screen with the B Button.



Magic Item Screen

View special items obtained during game play. Return to the Status Screen with the B Button.

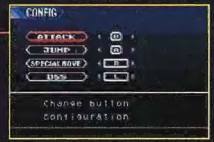
• See page 16 for Special Items.



Config Settings

Set Buttons for each different command.

1. Use the Control Pad to select the item and change settings.
2. Confirm with either the A Button or B Button.



SAVE

Save

At save points scattered throughout the ancient castle, the player can recover HP and MP levels as well as save game progress.

1. Press up while in the center of a save point.
2. Use the Control Pad to select either YES or NO and press the A Button to confirm.

◆ Command to Erase Stage Clear Data

Backup data is saved to the game cartridge after a stage has been cleared. To erase this data and return the game to its initial default state, press the SELECT while holding down the L, R, A, and B Buttons simultaneously at the title screen.

CONTINUE

Continue

The game ends when the player runs out of HP. However, if the game has been saved even once it is possible to continue. Use left and right on the Control Pad to select “Continue” to play on or “End” to quit, and press the A Button.

STATUS ABNORMALITIES

Player status may be affected if the player is hit by an enemy’s special attack.

Poison

Player HP will decrease for a fixed period of time. Use the Recovery Item “Antidote” to quickly nullify the effects of poison.

• See Recovery Items page 15.

Curse

The player becomes completely incapable of attacking for a fixed period of time. Use the Recovery Item “Cure Curse” to quickly lift the curse.

Stone

The player becomes completely immobilized. Recover by either receiving damage from an enemy attack or by rapidly pressing left and right on the Control Pad.

Freeze

The player becomes completely immobilized. Recover by either receiving damage from an enemy attack or return to normal after a fixed period of time.

• There are a wide variety of items other than those shown here.

ITEMS

Normal Items

• These items appear when candles are destroyed.

• Heart (large/small):
Hearts are depleted when a sub-weapon attack is used.

• Sub-Weapon: Only one sub-weapon may be equipped at a time.

Knife A knife is thrown at high-speeds.

Axe An axe draws an arch in the air when it is thrown.

Holy Water Holy water bursts into flames where it lands.

Crucifix A crucifix, when thrown, flies like a boomerang.

Clock Enemy movements are stopped for a set period of time.

Equip Items

• These may appear when an enemy is defeated.

Equipping these items affects the player's offensive / defensive abilities, intelligence, and luck ratings.

Power Ring A ring that amplifies offensive abilities.

Wristband A bracelet made from cloth.

Hard Ring A ring that bolsters defensive abilities.

Gauntlet A bracelet that increases offensive abilities.

Magical Wristband A wristband enhanced with magical powers.

Leather Armor Armor made from leather.

Cotton Robe A simple cotton garment.

Miracle Wrist Increase luck when equipped.

Bronze Armor Armor made out of bronze.

Cotton Clothes Clothes made of cotton.

Recovery Items

• These may appear when an enemy is defeated.

Using these items allows the player to regain lost HP, MP, and recover from status abnormalities.

• See page 13 for status abnormalities.

Recover HP Potion Meat

Increase Hearts Heart

Recover MP Mind Restore

Recover from Poison Antidote

Recover from Curse Cure Curse

ITEMS

Special Items

• These items are obtained within the ancient castle walls.

Using these items increases the range of player movement.

Dash Boots Allows the player to dash by quickly pressing left or right twice.

Double Stone Allows the player to jump one time while in mid-air.

Kick Boots The player can spring off a wall to jump high into the air by pressing left or right and the R Button while facing a wall.

Tackle The player can tackle by pressing left or right and the R Button.

Level Up Items

• These items are obtained within the ancient castle walls.

Obtaining these items increases the player's HP, MP, and heart limit.

HP

MP

Heart

STRATEGY POINTS

Use Dual Set-up System Cards Wisely

Exactly how to use a DSS card is not apparent just by finding one. An Action card and Attribute card must be used in combination to make its effect known. Once a combination has been used, a description of the effect will appear on the DSS screen. There are a variety of different effects possible, which include an increase in offensive, defensive, and other attributes. There are also those that contain command techniques. Do not rely on just one card but be mindful to use a variety of different cards depending on the situation at hand.

Save Frequently

Save often and more than anything else be cautious not to get killed, which will end the game. Keeping this up will slowly but surely make the player stronger and come closer to completing the quest.

• See Save on page 12.

Look at the Map

Try attacking the walls surrounding any suspiciously empty spaces on the map. The walls might break away to reveal a hidden chamber.

• See page 7 for the Map Screen.

Use the Warp Zone

Skillfully use the warp zones scattered throughout the ancient castle. It will become easier to move to far away spots.

Nathan Graves

Nathan Graves (player) is the chosen successor to wield the 'Hunter Whip'. His parents, who were Vampire Hunters, were killed 10 years before while banishing Dracula.

Hugh Baldwin

Nathan's rival and the son of Morris, Master Vampire Hunter. He is bitter that Nathan, who he believes is the weaker of the two, was chosen as his father's successor.

Dracula

Sealed off from this world by Nathan's parents and Morris, he is attempting to reemerge after 10 years of confinement.

Morris Baldwin

Morris is Nathan's Master and is teaching him the skills necessary to combat Dracula and his minions. He and Nathan's parents succeeded in banishing Dracula 10 years previously. He chose Nathan as his successor over his son, Hugh, and passed on the 'Hunter Whip'.

Camilla

A loyal minion plotting the complete resurrection of his master, the demon lord Dracula.

Skeleton

Ectoplasm

Axe Armor

Necromancer

Were-wolf

Man Eater

WARRANTY

Konami guarantees that this GAME BOY Game Pak is supplied by them in full working order and free from any defect. If this Game Pak fails to work or develops a fault either return it to the place of purchase or Konami will guarantee to replace it (If within 90 days of purchase). In such cases, return your Game Pak by post to the address below together with a till receipt or other proof of purchase. Please describe the problem as fully as possible. Do not forget to include your name, address and telephone number.

This guarantee applies only within the UK and Eire and does not apply if the Game Pak has been damaged by misuse, tampered with or through any reason other than a manufacturing fault.

Castlevania®
Circle of the Moon

Inhalt

Prolog 21
Spielvorbereitung 22
Grundlegende Bedienungsschritte 24
Spielverfahren 25
Speichern 30
Fortsetzung 30
Ungewöhnliche Betriebszustände 31
Gegenstände 32
Strategie-Punkte 38
Spielfiguren 36

PROLOG

Wir schreiben das Jahr 1830.
In einem uralten Schloß am Randes des österreichischen Imperiums ist die sich nach dem Chaos sehnende Hand eines Teufels in Menschengestalt dabei, einen Herrscher der Dämonen wieder zum Leben zu erwecken - ihn, der die Macht besitzt, die Kräfte der Finsternis zu vereinen.

In diesem Schloß der Dämonen ist Camilla, eine von Draculas treuen Anhängern, dabei, ein Ritual einzuleiten, das ihren Herren, Graf Dracula wieder zum Leben erwecken wird.

Der Vampirjäger Morris und zwei seiner Gehilfen, Nathan und Hugh, haben in der Ferne eine Störung im Gleichgewicht der Natur gespürt und eilen herbei, um die unheilige Reinkarnation von Dracula zu verhindern.

"Dieses ruchlose Monster darf niemals wiederkehren!"

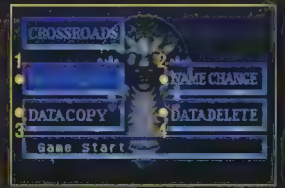
Aber sie kamen zu spät, um zu verhindern, daß Dracula aus seiner Verbannung entkam. Dracula nutzte seine magischen Kräfte, um Morris einzukerkern und Nathan und Hugh in einen Friedhof unter dem Dämonenschloß zu verbannen.

Die beiden begannen gemeinsam, das Schloß zu durchsuchen, um Dracula zu überwältigen und ihren Herren zu retten.

SPIELVORBEREITUNG

1. Schiebe die Spielkassette in deinen Game Boy Advance™ und schalte die Stromversorgung ein.
2. Drücke die START-Taste, wenn der Titel-Screen erscheint, um den Screen mit dem Hauptmenü "Kreuzungen" aufzurufen. Drücke das Control Pad, um verschiedene Gegenstände auszuwählen, und die A-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen. • Weitere Einzelheiten zur Speicherungsfunktion kannst Du auf Seite 30 entnehmen.

1	Datenwahl	Starten des Spiels
2	Bezeichnungsänderung	Änderung der Bezeichnung der gespeicherten Daten
3	Datenkopie	Kopieren gespeicherter Daten
4	Datenlöschung	Löschen gespeicherter Daten



Datenwahl

◆ Beginn eines Spiels von Anfang an.

Verwende das Control Pad, um eine Datei zu wählen, und drücke die A-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen. Hiernach erscheint der "Namenseingabe"-Screen. Nachdem Du hier eine Bezeichnung eingegeben und Deine Wahl mit der A-Taste bestätigt hast, beginnt das Spiel.

◆ Eingabe einer Bezeichnung

Verwende das Control Pad, um den Cursor zu bewegen, und die A-Taste, um Buchstaben einzugeben. Nachdem Du die Bezeichnung vollständig eingegeben hast, bewege den Cursor auf die Position END und drücke die A-Taste oder START, um Deine Wahl zu bestätigen.

• Mit der B-Taste werden eingegebene Buchstaben gelöscht.

◆ Fortsetzung eines Spiels

Vorher gespeicherte Spiele können von der Spielposition an, wo das Spiel letztmalig gespeichert wurde, jederzeit fortgesetzt werden. Verwende das Control Pad, um eine gespeicherte Datei auszuwählen, und drücke die A-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen und das Spiel zu beginnen.

Änderung des Dateinamens

1. Verwende das Control Pad, um eine Datei zu wählen, deren Bezeichnung Du ändern möchtest, und drücke die A-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen.
2. Ändere den Dateinamen im Eingabe-Screen.
3. Nachdem Du alle Änderungen vorgenommen hast, kehrst Du mit einem Druck auf die B-Taste zum "Kreuzungs"-Screen zurück.

Datenkopie

1. Verwende das Control Pad, um eine Datei zu wählen, die Du kopieren möchtest, und drücke die A-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen.
2. Wähle die Position, wo die Daten gespeichert werden sollen, und drücke die A-Taste.
3. Nachdem die Daten kopiert wurden, kannst Du mit einem Druck auf die A- oder B-Taste zum "Kreuzungs"-Screen zurückkehren.

Datenlöschung

1. Verwende das Control Pad, um eine Datei zu wählen, die Du löschen möchtest, und drücke die A-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen.
2. Mit einem Druck auf die B-Taste kehrst Du zum "Kreuzungs"-Screen zurück.

GRUNDLEGENDE BEDIENUNGSSCHRITTE

L Taste
DDS An/Aus

Control Pad
Nach links oder rechts bewegen

R Taste
Spezialbewegung

START
Starten des Spiels
Anzeige des Status-Screens

A Taste
Sprung

B Taste
Angriff

SELECT
Anzeige des Landkarten-Screens
• Weitere Einzelheiten zum Landkarten-Screen findest Du auf Seite 28.

• Die Anweisungen der Status-Screen-Taste findest Du auf Seite 27.
• Weitere Einzelheiten zum Status-Screen findest Du auf Seite 26.

Bewegung nach links/rechts
◀ ▶ auf dem Control Pad

Niederkauern
▼ auf dem Control Pad

Angriff aus der Hocke
▼ + B Taste

Rutschen, herabspringen
(wenn ein spezieller Halt für die Füße vorhanden ist)
▼ + A Taste

Zusatzwaffen-Angriff
↑ + B Taste
• Weitere Einzelheiten zu den Zusatzwaffen findest Du auf Seite 32.

Sprung
A Taste
• Wenn du die A-Taste länger gedrückt hältst, kannst Du höher springen.

Angriff
B Taste
• Wenn du die B-Taste gedrückt hältst, kannst Du die Peitsche kreisen lassen.

Dual Set-up System (DSS) An/Aus
L Taste
• Zur Einrichtung von DSS siehe Seite 27.

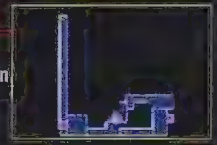
Spezialbewegung
R Taste
• Die Spezialeigenschaften findest Du auf Seite 34.

SPIELVERFAHREN

Ansicht des Screens

1 HP-Anzeige: Hier wird die Körperkraft des Spielers angezeigt. Die Anzeige sinkt, wenn der Spieler von einem gegnerischen Angriff verletzt wird. Der Spieler stirbt, wenn die Anzeige Null erreicht hat.
2 MP-Anzeige: Seelische Kraft des Spielers. Sie vermindert sich, wenn der Spieler DSS-Effekte einsetzt.
• Das Verfahren zum Einrichten von DSS findest Du auf Seite 27.
3 Zusatzwaffe: Dies ist die verwendete Zusatzwaffe.
• Weitere Einzelheiten zu den Gegenstände findest Du auf Seite 32.
4 Anzahl von Herzen: Diese vermindert sich, wenn Angriffe mit der Zusatzwaffe durchgeführt werden.
5 Name der gegnerischen Spielfigur: Diese Anzeige erscheint, wenn der Spieler in Kontakt mit einer gegnerischen Spielfigur kommt.

Betrachten des Landkarten-Screens



Alle Orte, die der Spieler bereits betreten hat, werden neben der gegenwärtigen Position auf der Landkarte angezeigt. Rot kennzeichnet einen Punkt, wo Speicherung möglich ist, gelb einen Warp-Punkt.
• Weitere Einzelheiten zum Speichern findest Du auf Seite 30.
• Weitere Einzelheiten zum Warpen findest Du auf Seite 35.

SPIELVERFAHREN

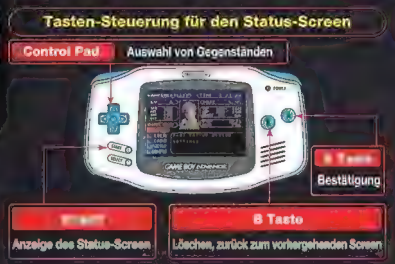
Betrachten des Status-Screens

LV	Gegenwärtiger Level (Niveau) des Spielers.
STR	Kampfstärke gegenüber Gegnern.
DEF	Verteidigungsstärke gegen Angriffe, usw.
INT	Intelligenz. Beeinflußt die Auffrischung der geistigen Kräfte (MP).
LCK	Glück. Dies beeinflußt, welche Gegenstände im Verlauf des Spiels erscheinen.
STATUS	Gegenwärtiger Spielerstatus
TIME	Insgesamt verstrichene Zeit.
RATE	Prozentsatz der bereits erforschten Landkarte.
HP	Gibt Deinen körperlichen Zustand an (Health Points; HP).
MP	Gibt Deinen seelischen Zustand an (Mind Points; MP).
HEART	Anzahl der Herzen.
EXP	Gesamtzahl der Erfahrungspunkte.
NEXT	Die Anzahl der EXP (Erfahrungspunkte), die du benötigst, um zum nächsten Level aufzusteigen.

Triff Deine Wahl, indem Du das Control Pad auf- bzw. abwärts drückst, und drücke die A-Taste, um den Einstellungs-Screen aufzurufen.

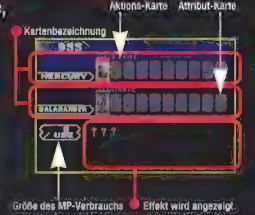
DSS	Konfiguriere das Dual Set-up System. • Weitere Einzelheiten zur Einstellung des DSS findest Du auf Seite 27.
ITEM	Rüste Dich mit den Gegenständen aus, die Du erhalten hast, und benutze sie. • Weitere Einzelheiten zu den Gegenständen findest Du auf Seite 32.
CARD	Betrachte die Karte des Dual Set-up Systems. • Weitere Einzelheiten über Card-Screen findest Du auf Seite 29.
MAGIC ITEM	Prüfe alle Spezialgegenstände, die Du bisher erhalten hast. • Weitere Einzelheiten zum Magic Item Screen findest Du auf Seite 29.
CONFIG	Hier kannst Du die Einstellungen für die Tasten konfigurieren. • Weitere Einzelheiten zur Einstellung der Tasten-Konfiguration findest Du auf Seite 28.

• Weitere Einzelheiten zum Status findest Du auf Seite 31.



DSS-Einstellungen

Der Spieler ist in der Lage, zusätzliche Spezialfähigkeiten zu erwerben, indem er Attribut-Karten und Aktions-Karten kombiniert, die er im Verlauf des Spiels erhält. Die geistige bzw. seelische Kraft (MP) des Spielers vermindert sich, wenn DSS-Kombinationen verwendet werden.



• Diese Anzeige erscheint nicht, ehe eine Karte verwendet wird und ihre Wirkung aktiviert worden ist.

1. Du kannst zwischen den Aktions-Karten und Attribut-Karten hin- und herschalten, indem Du das Control Pad auf- bzw. abwärts drückst. Mit einem Druck nach links oder rechts kannst Du dann die Karten wählen.
2. Bestätige Deine Wahl durch einen Druck auf die A- oder die B-Taste.

Gegenstandseinstellung

• Einzelheiten zu den Gegenständen findest Du auf Seite 32.

Wenn Du Dich mit den Gegenständen ausrüstest, die Du im Verlauf des Spiels einsammelst, und sie entsprechend einsetzt, kannst Du deine Angriffs/Verteidigungsfähigkeiten erhöhen und verlorene HP und MP wiedererlangen.

1 EQP BODY: Ziehe einen Schutzanzug an.
2 EQP ARM R: Nimm einen Gegenstand in die rechte Hand der Spielfigur.
3 EQP ARM L: Nimm einen Gegenstand in die linke Hand der Spielfigur.
4 Use: Verwende nur einmal benutzbare Gegenstände.
5 Liste der Gegenstände

1. Verwende das Control Pad und drücke die A-Taste zur Bestätigung.
2. Wähle Gegenstände mit dem Control Pad und drücke A-Taste zur Bestätigung.
3. Kehre mit der B-Taste zum Status-Screen zurück.

Karten-Screen

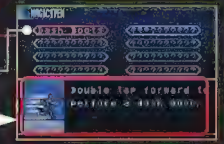
Betrachte die DSS-Karten, die Du im Verlauf des Spiels erhalten hast.

1. Verwende die A-Taste, um eine Karte zu wählen, die Du betrachten möchtest.
2. Zeige die Eigenschaften einer gewählten Karte mit der A-Taste an.
3. Kehre mit der B-Taste zum Status-Screen zurück.

Screen mit magischen Gegenständen

Betrachte Spezialgegenstände, die Du im Verlauf des Spiels erhalten hast. Kehre mit der B-Taste zum Status-Screen zurück.

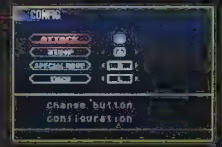
• Weitere Einzelheiten zu den Spezialgegenständen findest Du auf Seite 34.



Konfigurations-Einstellungen

Hiermit kannst Du die Tastenbelegung für die verschiedenen Befehle einstellen.

1. Verwende das Control Pad, um einen Gegenstand auszuwählen, und verändere die Einstellungen.
2. Bestätige Deine Wahl entweder mit der A- oder B-Taste.



SPEICHERN

Speichern

An den speziellen Speicherpunkten, die überall im alten Schloß verteilt sind, kann der Spieler sein HP- und MP-Niveau wieder auffüllen und seine Fortschritte im Spiel speichern.

1. Drücke die Aufwärts-Taste, während sich Deine Spielfigur im Zentrum eines Speicherpunktes befindet.
2. Verwende das Control Pad, um entweder JA oder NEIN zu wählen, und drücke die A-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen.

◆ Befehl zum Löschen von Daten nach Überwindung einer Stufe

Nachdem Du eine Stufe überwunden hast, werden die Daten in der Spielkassette gespeichert. Um diese Daten zu löschen und das Spiel auf seine Anfangseinstellungen zurückzustellen, halte, während der Titel-Screen erscheint, die L-, R-, A- und B-Tasten gleichzeitig gedrückt, und drücke SELECT.

FORTSETZUNG

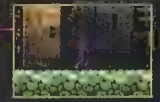
Fortsetzung

Das Spiel endet, wenn der Spieler keine HP mehr besitzt. Wenn jedoch das Spiel zumindest einmal gespeichert worden ist, kann er das Spiel fortsetzen. Drücke das Control Pad nach links und rechts, um "Continue" (Fortsetzung) zu wählen, um weiterzuspielen, oder "End", um das Spiel zu beenden, und drücke die A-Taste zur Bestätigung.

UNGEWÖHNLICHE BETRIEBSZUSTÄNDE

Der Spielerstatus kann beeinflußt werden, wenn Deine Spielfigur von einem gegnerischen Spezialangriff verletzt worden ist.

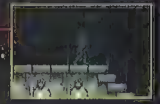
Gift



Die HP Deiner Spielfigur vermindern sich für einen bestimmten Zeitraum. Verwende den Erholungsgegenstand "Gegengift", um die Auswirkungen des Gifts auszugleichen.

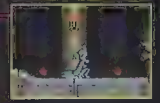
• Weitere Einzelheiten zu den Erholungsgegenständen findest Du auf Seite 33.

Fluch



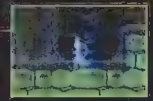
Deine Spielfigur ist für einen bestimmten Zeitraum nicht mehr in der Lage, Angriffe durchzuführen. Verwende den Erholungsgegenstand "Fluchheilung", um den Fluch zu neutralisieren.

Stein



Deine Spielfigur kann sich nicht mehr bewegen. Du kannst diesen Zustand beseitigen, indem Du Dich entweder absichtlich von einem gegnerischen Angriff verletzen läßt, oder indem Du rasch hintereinander das Control Pad drückst.

Einfrieren

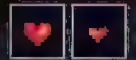


Deine Spielfigur kann sich nicht mehr bewegen. Du kannst diesen Zustand beseitigen, indem Du Dich entweder absichtlich von einem gegnerischen Angriff verletzen läßt, oder indem Du rasch hintereinander das Control Pad drückst.

Neben den hier angegebenen Gegenständen gibt es noch zahlreiche andere.

Normale Gegenstände

• Diese Gegenstände erscheinen, wenn Kerzen zerstört werden.



• Herz (groß/klein):
Die Anzahl der Herzen reduziert sich, wenn Du einen Zusatzwaffen-Angriff einsetzt.

• Zusatzwaffe: Du kannst jeweils nur eine Zusatzwaffe gleichzeitig verwenden.

Messer — Ein Messer wird mit hoher Geschwindigkeit geworfen.

Axt — Wenn Du die Axt wirfst, beschreibt sie einen Bogen in der Luft.

Heiliges Wasser — Heiliges Wasser erzeugt an der Stelle, wo es landet, ein Flammenmeer.

Kruzifix — Ein Kruzifix fliegt wie ein Bumerang, wenn es geworfen wird.

Uhr — Die Bewegungen des Gegners werden für einen bestimmten Zeitraum "eingefroren".

Ausrüstungsgegenstände

• Diese können erscheinen, wenn Du einen Gegner besiegt hast.

Wenn Du eine Spielfigur mit diesen Gegenständen ausrüstest, beeinflußt Du damit seine Angriffs/Verteidigungsfähigkeiten, seine Intelligenz und auch sein Glück.

Power-Ring — Ein Ring, der die Angriffsfähigkeiten verstärkt.

Armband — Ein aus Stoff bestehendes Armband.

Heiler Ring — Ein Ring, der die Verteidigungsfähigkeiten erhöht.

Panzerhandschuh — Erhöht die Angriffsfähigkeiten

Magisches Armband — Ein Armband, das die magischen Kräfte verstärkt.

Lederrüstung — Eine aus Leder bestehende Rüstung.

Leinenrobe — Eine Robe aus Leinen.

Wunderarmband — Ein Glücks-Armband, das den Glücksfaktor des Spielers erhöht.

Bronzerüstung — Eine aus Bronze bestehende Rüstung.

Leinenkleidung — Dies sind Kleidungsstücke aus Leinen.

Erholungsgegenstände

• Diese können erscheinen, wenn Du einen Gegner besiegt hast.

Wenn Du diese Gegenstände einsetzt, kannst Du verlorengegangene HP und MP wieder auffüllen und sonstige abnormale Zustände beseitigen.

• Weitere Einzelheiten zu den abnormalen Zuständen findest Du auf Seite 31.

Wiedererlangen von HP — Medizin, Fleisch

Herzen vermehren — Herz

Wiedererlangen von MP — Wiederherstellen der geistigen Kräfte

Erholung bei Vergiftung — Gegengift

Erholung von Flüchen — Flüche heilen

GEGENSTÄNDE

Spezialgegenstände

• Diese Gegenstände erhältst Du innerhalb der Wände des alten Schlosses.

Durch den Einsatz dieser Gegenstände kannst Du den Aktionsbereich Deiner Spielfigur erhöhen.

Spurtstiefel: Diese ermöglichen es der Spielfigur, einen Spurt einzulegen, indem Du zweimal rasch hintereinander nach links oder rechts drückst.

Trittstiefel: Wenn Deine Spielfigur sich einer Wand zugewendet hat, kannst Du hoch in die Luft springen, indem Du nach links oder rechts drückst und die R-Taste betätigst, worauf die Spielfigur von der Wand abspringt.

Sprungstab: Ermöglicht es der Spielfigur, einmal zu springen, während sie sich in der Luft befindet.

Körperangriff: Die Spielfigur kann einen Körperangriff durchführen, indem Du nach links oder rechts drückst und die R-Taste betätigst.

Gegenstände zur Erhöhung des Niveaus

• Diese Gegenstände kannst Du innerhalb der Wände des alten Schlosses erlangen.

Wenn Du diese Gegenstände erhältst, kannst Du HP und MP sowie die Herz-Grenzwerte der Spielfigur erhöhen.

HP

MP

Herz

STRATEGIE-PUNKTE

Setze das Dual Set-up System DSS weise ein

Es reicht absolut nicht , daß Du eine DSS-Karte findest. Die beste Anwendung wird nicht sofort erkennbar. Du mußt eine Aktionskarte und eine Attributkarte in Kombination einsetzen, um ihre Wirkung erkennen zu können. Wenn Du eine Kombination gebildet hast, erscheint eine Beschreibung ihrer Wirkungen auf dem DSS-Screen. Es gibt eine ganze Reihe unterschiedlicher Wirkungen, u.a. eine Verbesserung der Angriffs- bzw. Verteidigungskraft, und andere Attribute. Es gibt auch Kombinationen, die Befehlstechniken enthalten. Verlaß Dich nicht ausschließlich auf eine Karte, sondern achte sorgfältig darauf, daß Du verschiedene Karten günstig kombinierst und an die jeweilige Situation angepaßt verwendest.

Speichere häufig

Speichere regelmäßig, und achte vor allem darauf, daß Du nicht getötet wirst, weil dann das Spiel zu Ende ist. Wenn Du dies sorgsam beachtest, wird Deine Spielfigur allmählich immer stärker, und Du kommst deinem Ziel, das Spiel zu gewinnen, immer näher.

• Weitere Einzelheiten zum Speichern findest Du auf Seite 30.

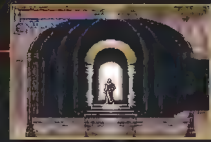
Sieh Dir die Landkarte gut an

Versuche, Wände zu zerstören, die um verdächtig erscheinende Hohlräume gebaut sind. Die Wand fällt möglicherweise in sich zusammen und gibt den Weg zu einer geheime Kammer frei.

• Weitere Hinweise zum Landkarten-Screen findest Du auf Seite 25.

Verwende die Warp-Zonen

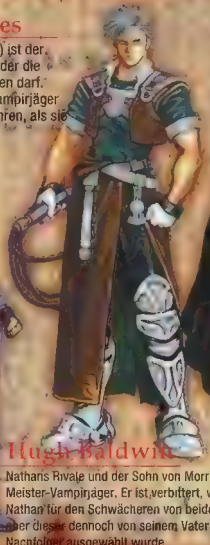
Nutze geschickt die Warp-Zonen, die überall im alten Schloß zu finden sind. Dadurch ist es wesentlich einfacher, rasch zu weit entfernten Orten zu gelangen.



SPIELFIGUREN

Nathan Graves

Nathan Graves (Spielfigur) ist der ausgewählte Nachfolger, der die "Jägerpeitsche" schwingen darf. Seine Eltern, die selbst Vampirjäger waren, starben vor 10 Jahren, als sie Dracula erledigten.



Hugh Baldwin

Nathans Rivale und der Sohn von Morris, dem Meister-Vampirjäger. Er ist verbittert, weil er Nathan für den Schwächeren von beiden hält, aber dieser dennoch von seinem Vater als Nachfolger ausgewählt wurde.

Dracula

10 Jahre, nachdem Dracula von den Eltern von Nathan und Morris von der Welt verbannt wurde, versucht er, sich von seinen Fesseln zu befreien.

Morris Baldwin

Morris ist Nathans Meister und lehrte ihn alle Fähigkeiten, die erforderlich sind, um Dracula und seine Lakaien zu bekämpfen. Ihm und Nathans Eltern war es vor 10 Jahren gelungen, Dracula zu verbannen. Er wählte Nathan statt seines Sohns Hugh als seinen Nachfolger aus und vertraute ihm die "Jäger-Peitsche" an.

Skelett

Camilla

Eine Getreue des Dämonen-Herrschers Dracula, die ihren Meister unbedingt wieder zum Leben erwecken will.

Ektoplasma

Ritter-Panzerung

Necromancer

Werwolf

Menschenfresser

NOTES

Castlevania®
Circle of the Moon

Sommaire

Prologue	39
Pour commencer la partie	40
Fonctionnement de base	42
Comment jouer	42
Sauvegarde	48
Continuer	48
Anomalies d'état	49
Les objets	50
Les personnages	53
Les points de stratégie	54

PROLOGUE

Nous sommes en 1830.
Dans un vieux château aux abords de l'Empire autrichien, le seigneur des démons qui veut unir les pouvoirs des ténèbres a été ressuscité pour créer un monstre qui ne rêve que de chaos.

Dans ce château démoniaque, Camilla, l'une des acolytes de Dracula, a commencé le rituel incantatoire qui doit ramener le seigneur Dracula à la vie.

Morris, chasseur de vampires, et ses deux assistants Nathan et Hugh, ont détecté une anomalie dans l'équilibre de la nature et ils se sont précipités pour éviter toute réapparition de l'infâme Dracula.

"Ce monstre infâme ne doit jamais réapparaître."

Mais ils arrivent trop tard pour empêcher le retour de Dracula de son lieu de réclusion. Dracula a utilisé ses pouvoirs magiques pour emprisonner Morris et rejeter Nathan et Hugh dans un cimetière sous le château des démons.

Tous deux se mettent alors à explorer le château pour vaincre Dracula et sauver leur maître.

1. Insérez la cartouche de jeu dans le Game Boy Advance™ et mettez l'appareil sous tension.
2. Appuyez sur START à la page de titre pour afficher la page "Crossroads" ("Carrefour") du menu principal. Appuyez sur le clavier de commande pour sélectionner d'autres objets, puis sur le bouton A pour valider.

• Pour les informations sur la fonction Sauvegarde, voyez page48

1	Sélection des données	Pour commencer la partie
2	Modification du nom	Pour changer le nom des données sauvegardées
3	Copie des données	Pour copier les données sauvegardées
4	Effacement des données	Pour effacer les données sauvegardées

Sélection des données

◆ Pour commencer la partie depuis le début.

Utilisez le clavier de commande pour sélectionner le fichier, et appuyez sur le bouton A pour valider. La page "Name Entry" ("Entrée du nom") apparaît. La partie commence quand vous entrez un nom et que vous validez avec le bouton A.

◆ Entrée d'un nom

Utilisez le clavier de commande pour déplacer le curseur, et le bouton A pour entrer les lettres. Quand vous avez entré le nom entier, amenez le curseur sur END (FIN) et appuyez sur le bouton A ou sur le bouton START pour valider.

• Le bouton B efface les lettres entrées.

POUR COMMENCER LA PARTIE

◆ Pour continuer la partie

Vous pouvez reprendre une partie à partir du point où vous avez sauvegardé les données. Utilisez le clavier de commande pour sélectionner les données sauvegardées, et appuyez sur le bouton A pour valider et commencer la partie.

Modification du nom

1. Utilisez le clavier de commande pour sélectionner les données dont vous voulez modifier le nom, et appuyez sur le bouton A pour valider.
2. Modifiez le nom à la page d'entrée.
3. Revenez à la page "Crossroads" avec le bouton B lorsque les modifications sont terminées.

Copie des données

1. Utilisez le clavier de commande pour sélectionner les données à copier et appuyez sur le bouton A pour valider.
2. Sélectionnez l'endroit où vous voulez sauvegarder les données et appuyez sur le bouton A.
3. Revenez à la page "Crossroads" en appuyant sur le bouton A ou sur le bouton B lorsque la copie des données est terminée.

Effacement des données

1. Utilisez le clavier de commande pour sélectionner les données à effacer et appuyez sur le bouton A.
2. Revenez à la page "Crossroads" avec le bouton B.

FONCTIONNEMENT DE BASE

Marche/arrêt de DDS

Déplacement à gauche ou à droite

Mouvement spécial

Déplacement à gauche/droite

◀ ▶ du clavier de commande

Accroupissement

▼ du clavier de commande

Attaque accroupie

▼ + bouton B

Glissade, saut en bas (avec une pose des pieds spéciale)

▼ + bouton A

Attaque avec arme auxiliaire

▲ + bouton B

• Pour les informations sur les armes auxiliaires, voyez page 50.

Saut

Bouton A

• Plus vous appuyez longtemps sur le bouton, plus vous sautez haut.

Attaque

Bouton B

• Le héros tourne tant que vous maintenez le doigt sur le bouton.

Marche/arrêt du système de configuration double (DSS)

Bouton L

• Pour la configuration du DSS, voyez page 45.

Mouvement spécial

Bouton R

• Pour les objets spéciaux, voyez page 52.

Pour commencer la partie.
Pour afficher la page Status (Etat).

Saut

Attaque

Pour afficher la page Map (Carte)

• Pour les informations sur la page Map (Carte), voyez page 43.

• Pour les commandes des Boutons de la page Status (Etat), voyez page 46.
• Pour les informations sur la page Status (Etat), voyez page 44.

COMMENT JOUER

Affichage de l'écran

1. Barre HP : Affiche la force physique du joueur. La barre diminue quand le joueur est endommagé par une attaque ennemie. Le joueur meurt quand sa barre arrive à zéro.
2. Barre MP : Affiche la force mentale du joueur. La barre diminue quand le joueur utilise des effets DSS.
   • Pour la configuration DSS, voyez page 45.
3. Arme auxiliaire : Affiche l'arme auxiliaire dont le joueur est équipé.
   • Pour les objets, voyez page 50.
4. Nombre de cœurs : Ils diminuent quand le joueur effectue des attaques avec des armes auxiliaires.
5. Nom du personnage ennemi : S'affiche quand le joueur entre en contact avec des ennemis.

Affichage de la page Map (Carte)

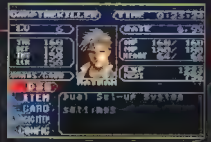
Tous les endroits où le joueur est passé sont indiqués sur la carte ainsi que l'endroit où il se trouve actuellement. Le rouge indique un point Save, et le jaune indique un point Warp.

• Pour Save, voyez page 48.
• Pour Warp, voyez page 53.

COMMENT JOUER

Affichage de la page Status (Etat)

LV	Niveau actuel du joueur.
STR	Puissance de combat contre les ennemis.
DEF	Puissance de défense contre les attaques ennemies, etc.
INT	Intelligence. A une influence sur la récupération du pouvoir mental (MP).
LCK	Chance. Influe sur les objets qui apparaissent.
STATUS	Etat actuel du joueur.
TIME	Temps total écoulé.
RATE	Pourcentage de cartes explorées.
HP	Nombre de points de santé physique.
MP	Nombre de points de santé mentale.
HEART	Nombre de cœurs.
EXP	Nombre total de points d'expérience.
NEXT	Le nombre de EXP avait besoin d'avancer au niveau suivant.



• Pour Status (Etat), voyez page 49.

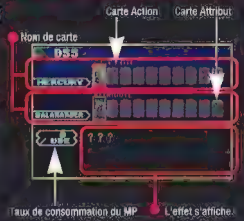
Effectuez la sélection avec le bouton Haut ou le bouton Bas du clavier de commande, ou appuyez sur le bouton A pour afficher la page Settings (Paramètres).

DSS	Pour configurer le système de configuration double.	• Pour le système DSS, voyez page 45.
ITEM	Pour porter et utiliser les objets qui ont été obtenus.	• Pour les objets, voyez page 50.
CARD	Pour afficher la carte du système de configuration double.	• Pour les informations sur la page Card (Carte), voyez page 47.
MAGIC ITEM	Pour vérifier tous les objets spéciaux obtenus jusqu'à présent.	• Pour les informations sur la page Magic Item (Objets magiques), voyez page47.
CONFIG	Pour paramétrer les boutons.	• Pour les paramètres de configuration, voyez page 47.

Boutons de commande de la page Status (Etat)

Paramètres DSS

Le joueur peut ajouter des compétences supplémentaires en combinant des cartes Attribut aux cartes Action obtenues au cours de la partie. Le MP du joueur diminue quand il utilise des combinaisons DSS.



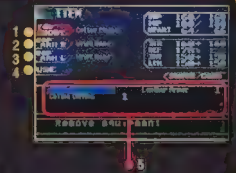
• Ne s'affichera que si une carte est utilisée et si ses effets sont activés.

1. Commutez alternativement entre les Cartes Action et les Cartes Attribut avec les boutons Haut et Bas du clavier de commande, et utilisez le bouton Gauche ou Droit pour sélectionner les cartes.
2. Validez en appuyant sur le bouton A ou sur le bouton B.

Réglage des objets

Si le joueur met et utilise les objets ramassés au cours de la partie, il pourra accroître ses compétences d'attaque/défense et récupérer le HP et le MP perdus.

• Pour les objets, voyez page 50.



1 EQP BODY : Pour mettre l'armure de protection.
2 EQP ARM R : Pour mettre un objet dans la main droite du joueur.
3 EQP ARM L : Pour mettre un objet dans la main gauche du joueur.
4 Use: Pour utiliser les objets de consommation.
5 Liste des objets.

1. Utilisez le clavier de commande et appuyez sur le bouton A pour valider.
2. Sélectionnez les objets avec le clavier de commande et appuyez sur le bouton A pour valider.
3. Revenez à la page Status (Etat) avec le bouton B.

Page Card (Carte)

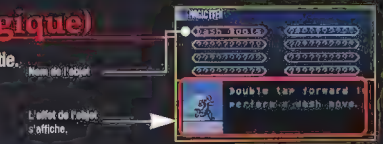
Pour afficher les cartes DSS obtenues au cours de la partie.

1. Utilisez le bouton A pour sélectionner la carte que vous voulez afficher.
2. Affichez les propriétés de la carte avec le bouton A.
3. Revenez à la page Status (Etat) avec le bouton B.

Page Magic Item (Objet magique)

Pour afficher les objets spéciaux obtenus au cours de la partie.
Revenez à la page Status (Etat) avec le bouton B.

• Pour les objets spéciaux, voyez page 52.



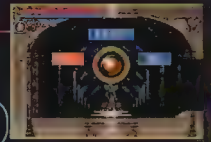
Paramètres de configuration

Pour régler les boutons de chacune des commandes.

1. Utilisez le clavier de commande pour sélectionner l'objet et modifier les paramètres.
2. Validez avec le bouton A ou le bouton B.

SAUVEGARDE

Sauvegarde



Aux points de sauvegarde éparpillés dans tout le vieux château, le joueur peut récupérer son niveau de HP et de MP et sauvegarder le déroulement de la partie.

1. Appuyez sur le bouton Haut quand vous êtes au centre d'un point de sauvegarde.
2. Utilisez le clavier de commande pour sélectionner YES (OUI) ou NO (NON) et appuyez sur le bouton A pour valider.

◆ Commande d'effacement des données de franchissement d'étape

Les données de sauvegarde sont sauvegardées dans la cartouche de jeu quand vous franchissez une étape. Pour effacer ces données et ramener la partie à l'état par défaut initial, appuyez sur SELECT tout en maintenant le doigt simultanément sur les boutons L, R, A et B à la page de titre.

CONTINUER

Continuer

La partie est finie quand le HP du joueur est épuisé. Néanmoins, si la partie a été sauvegardée même une seule fois, vous pourrez la continuer. Utilisez les boutons Gauche et Droit du clavier de commande pour sélectionner "Continue" pour reprendre la partie, ou "End" pour quitter la partie, et appuyez sur le bouton A.

ANOMALIES D'ÉTAT

L'état du joueur peut être affecté si le joueur est touché par une attaque spéciale de l'ennemi.

Poison

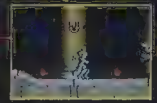
Le HP du joueur diminue pendant un intervalle de temps donné. Utilisez l'objet de récupération "Antidote" pour annuler rapidement les effets du poison.

• Pour les objets de récupération, voir page 51.

Curse (Malédiction)

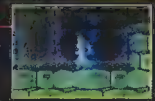
Le joueur devient totalement incapable d'attaquer pendant un intervalle de temps donné. Utilisez l'objet de récupération "Guérir d'une malédiction" pour lever rapidement la malédiction.

Stone (Pierre)



Le joueur devient complètement immobile. Pour récupérer, vous devrez soit subir les dommages d'une attaque ennemie, soit appuyer rapidement sur le clavier de commande.

Freeze (Immobilisation)



Le joueur devient complètement immobile. Pour récupérer, vous devrez soit subir les dommages d'une attaque ennemie, soit retrouver votre état normal à l'issue d'un intervalle de temps donné.

Il existe un grand nombre d'objets en plus de ceux qui sont indiqués ici.

Objets normaux

• Ces objets apparaissent lorsque vous détruisez des chandelles.

• Cœur (grand/petit) :
Les cœurs se vident pendant une attaque avec une arme auxiliaire.

• Arme auxiliaire : Vous ne pouvez porter qu'une arme auxiliaire à la fois.

Couteau : Un couteau est lancé à grande vitesse.

Hache : Une hache dessine un arc en l'air quand elle est lancée.

Eau benite : L'eau benite explose en flammes quand elle touche terre.

Crucifix : Un crucifix qui est lancé voie comme un boomerang.

Horloge : Les mouvements ennemis s'arrêtent pendant un intervalle de temps donné.

Objets à pporter

• Ces objets peuvent apparaître quand un ennemi est battu.

Le fait de porter ces objets affecte les compétences d'attaque/défense du joueur ainsi que son intelligence et sa chance.

Bague renaissance : Bague qui accroit les compétences d'attaque.

Bracelet : Bracelet en tissu.

Bagueforce : Bague qui renforce les compétences de défense.

Gantelet : Bracelet qui augmente les compétences d'attaque.

Bracelet magique : Bracelet qui accroit les pouvoirs magiques.

Armure en cuir : Armure faite en cuir.

Tunique en coton : Tunique faite en coton.

Bracelet miraculeux : Bracelet fortuit qui améliore la chance du joueur.

Armure en bronze : Armure faite en bronze.

Vêtements en coton : Vêtements faits en coton.

Objets de récupération

• Ces objets peuvent apparaître quand un ennemi est battu.

Le fait d'utiliser ces objets permet au joueur de récupérer le HP et le MP perdus, et de se rétablir d'une anomalie d'état.

• Pour les anomalies d'état, voyez page 49.

Récupérer le HP : Potion, Viande

Augmenter les cœurs : Cœur

Récupérer le MP : Recouvrer l'esprit

Récupérer d'un poison : Antidote

Récupérer d'une malédiction : Guérir d'une malédiction

LES OBJETS

Objets spéciaux

• Ces objets s'obtiennent à l'intérieur des murs du vieux château.

L'utilisation de ces objets augmente la plage de mouvement du joueur.

Bottes de sprint — Permettent au joueur de courir rapidement en appuyant deux fois sur le bouton Gauche ou Droit.

Bottes coup de pied — Le joueur peut sauter d'un mur pour s'élancer haut en l'air en appuyant sur le bouton Gauche ou Droit et sur le bouton R lorsqu'il se trouve face à un mur.

Pierre coup de pied — Permet au joueur de sauter une fois quand il est en l'air.

Tacle — Le joueur peut tacler en appuyant sur le bouton Gauche ou Droit et sur le bouton R.

Objets d'augmentation de niveau

• Ces objets s'obtiennent à l'intérieur des murs du vieux château.

Le fait d'obtenir ces objets augmente le HP et le MP du joueur ainsi que sa limite de cœur.

HP

MP

Cœur

LES POINTS DE STRATÉGIE

Utilisez les cartes du système de configuration double avec perspicacité

Il ne suffit pas de trouver une carte DSS pour savoir comment l'utiliser. Pour connaître l'effet d'une carte, vous devez combiner une carte Action avec une carte Attribut. Une fois la combinaison utilisée, une description de l'effet s'affiche sur la page DSS. Il y a plusieurs effets différents, notamment une augmentation des compétences d'attaque et des compétences de défense, et d'autres attributs. Il y en a également qui renferment des techniques de commande. Ne vous contentez pas d'utiliser une seule carte : utilisez des cartes différentes en fonction de la situation.

Sauvegardez fréquemment les données

Sauvegardez souvent les données, et faites surtout attention à ne pas vous faire tuer, car la partie serait finie. Si vous y veillez bien, vous ne pourrez que vous améliorer et à aller jusqu'au bout de la partie.

• Pour la "Sauvegarde", voyez page 48.

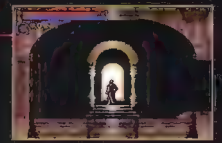
Consultez la carte

Essayez d'attaquer les murs qui entourent un espace vide louche sur la carte. Les murs peuvent s'effondrer et révéler une chambre cachée.

• Pour la page Carte, voyez page 43.

Utilisez la Zone Warp

Utilisez les zones Warp éparpillées dans tout le vieux château. Vous vous déplacerez plus facilement vers les endroits très éloignés.



LES PERSONNAGES

Nathan Graves

Nathan Graves (le joueur) est le successeur désigné pour manier le "Fouet du chasseur". Ses parents, qui étaient chasseurs de vampires, ont été tués il y a 10 ans pendant qu'ils chassaient Dracula.

Hugh Baldwin

Rival de Nathan et fils de Morris, le Maître Chasseur de vampires. Il n'accepte pas que Nathan, qu'il croit être le plus faible des deux, ait été sélectionné pour succéder à son père

Dracula

Banni de ce monde par les parents de Nathan et Morris, il essaie de revenir dans le monde après 10 ans de réclusion.

Morris Baldwin

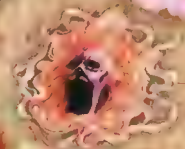
Morris est le maître de Nathan, et il lui apprend les techniques nécessaires pour combattre Dracula et ses acolytes. Avec les parents de Nathan, il a réussi à bannir Dracula pendant les 10 années précédentes. Il a choisi Nathan pour lui succéder, plutôt que son fils Hugh, et lui a remis le "Fouet du chasseur".

Squelette

Camilla

Acolyte loyal qui complote la résurrection complète de son maître, le seigneur des démons Dracula.

Ectoplasme



Mangeur d'hommes

Armure de hache

Nécromancier

Loup-garou

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Game Boy GAME PAKS
(Cartouches)

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Game Boy contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Castlevania®

Index

Prólogo 58
Comienzo del juego 58
Operaciones básicas 62
Cómo jugar 63
Guardar 65
Continuar 68
Anomalías del status 69
Ítems 70
Estrategia para obtener puntos 73
Personajes 76

PRÓLOGO

Corre el año 1830.
En un vetusto castillo lindando con el Imperio Austríaco, un ser demoníaco que podría unificarse a los poderes de la oscuridad, está resucitando con el malvado deseo de crear el caos.

En su castillo demoníaco, Camilla, una de las secuaces de Drácula, celebró una ceremonia conjurando la resurrección del malvado Drácula.

Morris, el cazavampiros y sus dos aprendices, Nathan y Hugh, presintiendo la maldición, se unen para impedir su reaparición.

"¡Ese monstruo profano no debe regresar nunca!"

Sin embargo, llegaron muy tarde para impedir el regreso de Drácula desde su encierro. Drácula usó sus poderes mágicos para hacer prisionero a Morris, y para enviar a Nathan y Hugh a un cementerio bajo el demoníaco castillo.

Juntos han comenzado a explorar el castillo para vencer a Drácula y rescatar a su maestro.

1. Inserta el cartucho del juego en la Game Boy Advance™ y enciéndela.
2. Pulsa START en la pantalla de título para que aparezca la pantalla del menú principal "Crossroads". Pulsa la Almohadilla de Control para seleccionar diferentes ítems y el Botón A para confirmar.

• Consulta la página 68 para ver la información sobre la función Guardar.

1.	Data Select	Comenzar el juego
2.	Name Change	Cambiar el nombre de los datos guardados
3.	Data Copy	Copiar los datos guardados
4.	Data Delete	Borrar los datos guardados

Seleccionar Datos (Data Select)

◆ Comienzas a jugar desde el inicio.

Usa la Almohadilla de Control para seleccionar un archivo y pulsa el Botón A para confirmar. Aparecerá la pantalla "Name Entry" (Entrada de nombre). El juego comenzará después que se haya escrito un nombre y se haya confirmado con el Botón A.

◆ Para entrar un nombre

Usa la Almohadilla de Control para mover el cursor, y el Botón A para introducir las letras. Después de terminar de introducir el nombre, mueve el cursor hasta END y pulsa el botón A o START para confirmar.

• Las letras equivocadas se pueden borrar con el Botón B.

◆ Continuando un juego

Se puede utilizar los datos guardados en juegos anteriores, para continuar desde el punto en que se guardó el juego. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar los datos guardados y pulsa el Botón A para confirmar y comenzar el juego.

Cambiar Nombre (Name Change)

1. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar los datos a los que deseas cambiarles el nombre y pulsa el Botón A para confirmar.
2. Cambia el nombre en la pantalla de entrada.
3. Después de hacer los cambios, regresa a la pantalla "Crossroads" pulsando el Botón B.

Copiar Datos (Data Copy)

1. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar los datos que deseas copiar y pulsa el Botón A para confirmar.
2. Selecciona el espacio para guardar los datos y pulsa el Botón A.
3. Después que los datos hayan sido copiados, vuelve a la pantalla "Crossroads" pulsando el Botón A o el Botón B.

Eliminar datos (Data Delete)

1. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar los datos que deseas borrar y pulsa el Botón A para confirmar.
2. Pulsa el Botón B para regresar a la pantalla "Crossroads".

OPERACIONES BÁSICAS

DOS Activado/Desactivado

Movimiento a la izquierda o a la derecha

Movimiento especial

Movimiento Izquierda/Derecha

◀ ▶ en la Almohadilla de Control

Agacharse

▼ en la Almohadilla de Control

Ataque Agazapado

▼ + Botón B

Para deslizarse, bajar de un salto (cuando hay puntos de apoyo especiales)

▼ + Botón A

Ataque con Arma Sustituible

▲ + Botón B

• Consulta la página 70 para obtener información sobre armas sustituibles.

Saltar

Botón A

• Pulsar el Botón A un tiempo producirá un salto más alto.

Comenzar el juego. Visualizar la Pantalla de Estado.

Saltar

Atacar

Visualizar la Pantalla de Mapa (Map Screen)

• Consulta la página 63 para obtener información sobre la Pantalla de Mapa.

Atacar

Botón B

• El látigo se hilará mientras se mantiene pulsado el Botón B.

Dual Set-Up System (DSS) Activado/Desactivado

Botón L

• Consulta la página 65 para obtener información sobre la configuración de DSS.

Movimiento especial

Botón R

• Consulta la página 72 para obtener información sobre los ítems especiales.

• Consulta la página 65 para obtener información sobre los comandos de Botones de la Pantalla de Estado.
• Consulta la página 64 para obtener información sobre la Pantalla de Estado.

CÓMO JUGAR

Viendo la Pantalla

1 Indicador de HP: Es la estamina física del jugador. El indicador disminuye cuando el jugador recibe daño producto de ataques enemigos. El jugador muere cuando el indicador llega a cero.

2 Indicador de MP: Es la estamina mental del jugador. Disminuye cuando el jugador usa efectos DSS.

• Consulta la configuración para DSS en la página 65.

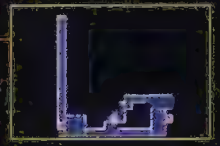
3 Arma sustituible: Es el arma sustituible equipada.

• Consulta ítems en la página 70.

4 Número de corazones: Disminuye cuando se ataca usando el arma sustituible.

5 Nombre del personaje enemigo: Aparece cuando el jugador hace contacto con personajes enemigos.

Viendo la Pantalla de Mapa



En el mapa aparecen todos los lugares por los que ha pasado el jugador, así como su posición actual. Rojo indica un punto para guardar, amarillo indica un punto de combate.

• Consulta la página 68 para Guardar.
• Consulta la página 73 para Zona Combada.

CÓMO JUGAR

Viendo la Pantalla de Estado

LV	Nivel actual del jugador.
STR	Fortaleza para el combate contra los enemigos.
DEF	Fortaleza defensiva contra los ataques enemigos, etc.
INT	Inteligencia. Afecta la recuperación del Poder Mental (MP).
LCK	Suerte. Decide que tipo de ítem aparece.
STATUS	Estado actual del jugador.
TIME	Cantidad total de tiempo transcurrido.
RATE	Porcentaje explorado del mapa.
HP	Cantidad de puntos físicos "Health Point".
MP	Cantidad de puntos intelectuales "Mind Points".
HEART	Número de corazones.
EXP	Cantidad total de puntos de experiencia.
NEXT	Cantidad de EXP necesaria para avanzar al siguiente nivel.

• Consulta la página 69 para conocer más sobre "Status".

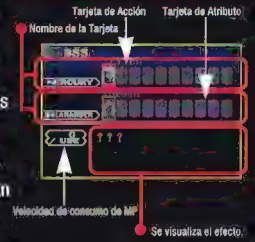
Usa la Almohadilla de Control arriba y abajo para seleccionar, y pulsa el Botón A para que aparezca la Pantalla de Ajustes.

DSS	Configurar el Dual Set-up System (DSS). • Consulta la página 65 para ver la configuración del DSS.
ÍTEM	Equipar y usar los ítems que se han obtenido. • Consulta la página 70 para más información sobre los ítems.
TARJETA	Para ver la tarjeta DSS. • Consulta la página 67 para más información sobre la Pantalla de Tarjetas.
ÍTEM MÁGICO	Para verificar todos los ítems obtenidos hasta el momento. • Consulta la página 67 para más información sobre la Pantalla de Ítem Mágico.
CONFIGURAR	Configurar ajustes de los Botones. • Consulta la página 67 para más información sobre Configurar Ajustes.

Controles de Botón para la Pantalla de Estado

Configuración de DSS

El jugador puede añadir habilidades especiales adicionales mediante la combinación de las Tarjetas de Atributos y las Tarjetas de Acción obtenidas durante el juego. La MP del jugador se reduce cuando se usan combinaciones DSS.



• Esto no aparecerá a menos que se esté usando una tarjeta y sus efectos estén activados.

1. Usa la Almohadilla de Control arriba y abajo para alternar las Tarjetas de Acción y las Tarjetas de Atributos, e izquierda y derecha para seleccionar las tarjetas.
2. Presiona el Botón A o el Botón B para confirmar.

CÓMO JUGAR

Configuración de Ítems

• Consulta ítems en la página 70.

Mediante el equipamiento y uso de los ítems acumulados durante el juego, el jugador puede incrementar sus habilidades ofensivas/defensivas y recobrar las HP y MP perdidas.

1	EQP BODY:	Ponerse la armadura de protección.
2	EQP ARM R:	Equipar un ítem en la mano derecha del jugador.
3	EQP ARM L:	Equipar un ítem en la mano izquierda del jugador.
4	Use:	Usar ítems gastables.
5	Lista de ítems.	

1. Usa la Almohadilla de Control y pulsa el Botón A para confirmar.
2. Selecciona ítems con la Almohadilla de Control y pulsa el Botón A para confirmar.
3. Pulsa el Botón B para regresar a la Pantalla de Inicio.

Pantalla de Tarjetas

Permite visualizar las tarjetas DSS obtenidas durante el juego.

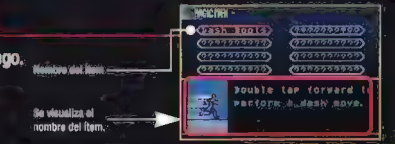
1. Usa el Botón A para seleccionar una tarjeta para ver.
2. Visualiza las propiedades de la tarjeta seleccionada usando el Botón A.
3. Pulsa el botón B para regresar a la Pantalla de Inicio.

Pantalla de Ítems Mágicos

Permite visualizar ítems especiales obtenidos durante el juego.

Para regresar a la Pantalla de Inicio pulsa el Botón B.

• Consulta la página 72 para obtener información sobre los ítems Especiales.



Configurar Ajustes

Para ajustar Botones para cada comando diferente.

1. Usa la Almohadilla de Control para seleccionar un ítem y cambiar la configuración.
2. Confirma usando el Botón A o el Botón B.

GUARDAR

Guardar

Existen puntos para guardar diseminados por todo el antiguo castillo, en ellos el jugador puede recuperar los niveles de HP y MP, así como guardar los progresos del juego.

1. Pulsar cuando se está en el centro de un punto de guardar.
2. Usar la Almohadilla de Control para seleccionar YES o NO y pulsar el Botón A para confirmar.

◆ Commando para borrar los datos de etapa superada

Después de haber superado una etapa los datos se guardan en el cartucho del juego. Para borrar estos datos y llevar el juego a su estado inicial por defecto, pulsa SELECT en la pantalla de título, manteniendo pulsados simultáneamente los Botones L, R, A, y B.

CONTINUAR

Continuar

El juego termina cuando al jugador se le acaba la HP. Sin embargo, es posible continuar siempre que el juego haya sido guardado al menos una vez. Usa la Almohadilla de Control izquierda y derecha y selecciona "Continue" para jugar o "End" para salir, y pulsa el Botón A.

ANOMALIAS DEL STATUS

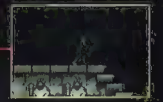
El estado del jugador puede afectarse si el jugador es golpeado por un ataque especial del enemigo.

Veneno

La HP del jugador disminuirá durante un período de tiempo determinado. Usa el Ítem de Recuperación "Antídoto" para anular rápidamente la acción del veneno.

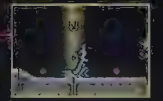
* Consulta Ítems de Recuperación en la página 71.

Maldición



El jugador queda completamente incapaz de atacar durante un período determinado de tiempo. Para salir de la maldición rápidamente se usa el Ítem de Recuperación "Remedio contra Maldición".

Piedra



El jugador queda completamente inmovilizado. Se puede recuperar si recibe daño producto de un ataque enemigo o si pulsa rápidamente la Almohadilla de Control.

Congelación

El jugador queda completamente inmovilizado. Se puede recuperar si recibe daño producto de un ataque enemigo o cuando regrese al estado normal después de un período de tiempo determinado.

Ítems Normales

• Estos ítems aparecen cuando se destruyen las velas.

• Corazón (grande/pequeño) :
Los corazones se reducen cuando se usa un arma sustituible de ataque.

• Arma sustituible : Sólo puede estar equipada un arma sustituible a la vez.

Cuchillo Un cuchillo que se arroja a gran velocidad.

Hacha Un hacha que describe un arco en el aire al ser arrojada.

Agua Bendita El agua bendita estalla en llamas cuando cae al piso.

Crucifijo Cuando se lanza el crucifijo, vuela como un bumerán.

Reloj Se detienen los movimientos del enemigo durante un cierto período de tiempo.

Ítems para Equipar

• Estos pueden aparecer cuando se derrota a un enemigo.

El equipamiento de estos ítems tiene efecto sobre las habilidades ofensivas / defensivas, la inteligencia, y la suerte del jugador.

Anillo de Poder Un anillo que amplifica las habilidades ofensivas.

Pulsera Un brazalete hecho de tela.

Anillo Duro Un anillo que refuerza las habilidades defensivas.

Guanteletes Un brazalete que aumenta las habilidades ofensivas.

Pulsera Mágica Una pulsera mejorada con poderes mágicos.

Armadura de Cuero Una armadura hecha de cuero.

Túnica de Algodón Una túnica hecha de algodón.

Pulsera Milagrosa Una pulsera fortuita que mejora la suerte del jugador.

Armadura de Bronce Una armadura hecha de bronce.

Ropas de Algodón Ropas hechas de algodón.

Ítems de Recuperación

• Pueden aparecer cuando se derrota a un enemigo.

El uso de estos ítems le permite al jugador recobrar las HP y MP perdidas, y recuperarse de anormalidades de estado.

• Consulta la página 60 para conocer sobre las anormalidades de estado.

Recuperar HP Poción Carne

Aumentar corazones Corazón

Recuperar MP

Restaurador de Mente

Recuperarse del veneno Antídoto

Recuperarse de la maldición Remedio contra Maldición

ÍTEMS

Ítems especiales

• Estos ítems se obtienen dentro de las paredes del antiguo castillo.

Estos ítems se usan para aumentar las posibilidades de movimiento del jugador.

Botas acelerantes Le permiten al jugador arremeter, pulsando rápidamente izquierda o derecha dos veces.

Botas de Elasticidad El jugador puede dar un salto alto por encima de una pared pulsando izquierda o derecha y el Botón R mientras está en frente de una pared.

Pluma de Salto Le permite al jugador saltar una vez mientras está en el aire.

Placaje El jugador puede hacer un placaje pulsando izquierda o derecha y el Botón R.

Ítems para Aumentar Límite

• Estos ítems se obtienen dentro de las paredes del vetusto castillo.

Al obtener estos ítems el jugador aumenta sus límites de HP, MP, y corazón.

HP

MP

Corazón

ESTRATEGIA PARA OBTENER PUNTOS

Usa con prudencia las Tarjetas Dual Set-up System

El uso exacto de una tarjeta DSS no es evidente con sólo encontraría. Para conocer su efecto se debe usar una combinación de Tarjeta de Acción y Tarjeta de Atributo. Una vez que se ha usado una combinación, en la pantalla DSS aparecerá la descripción de su efecto. Existen varios efectos posibles, los cuales incluyen mejoras de la ofensiva, de la defensa, y otros atributos. También están los que contienen técnicas de comando. No confíes en una sola tarjeta, sino que procura usar varias tarjetas diferentes, dependiendo de la situación en que te encuentres.

Guarda los datos frecuentemente

Es importante guardar los datos frecuentemente y principalmente evitar que te maten, porque se terminará el juego. Haciendo esto podrás, de forma lenta pero segura, fortalecerte más y estarás más cerca de terminar el juego.

• Consulta Guardar en la página 68.

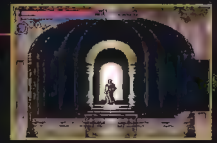
Mira el Mapa

Intenta atacar las paredes rodeando cualquier espacio sospechosamente vacío que aparezca en el mapa. Es posible que las paredes se rompan y revelen una cámara oculta.

• Para obtener más información sobre la Pantalla de Mapa consulta la página 63.

Usa la Zona Combada

Usa hábilmente las zonas combadas diseminadas por este vetusto castillo. Será más fácil moverse hasta lugares alejados.



PERSONAJES

Nathan Graves

Nathan Graves (jugador) es el sucesor seleccionado para empuñar el 'Látigo del Cazavampiros'. Sus padres, también Cazavampiros, fueron asesinados 10 años antes mientras intentaban desterrar a Drácula.

Hugh Baldwin

Es el rival de Nathan y el hijo de Morris, el Maestro Cazavampiros. Está disgustado porque Nathan, a quien considera el más débil de los dos, fue elegido como el sucesor de su padre.

Dracula

Expulsado de este mundo por los padres de Nathan y por Morris, está intentando reaparecer después de 10 años de encierro.

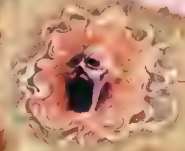
Morris Baldwin

Morris es el maestro de Nathan y le está enseñando las habilidades necesarias para combatir contra Drácula y sus secuaces. El y los padres de Nathan lograron desterrar a Drácula 10 años atrás. Ha seleccionado a Nathan como su sucesor por encima de su propio hijo Hugh, y le ha pasado el 'Látigo del Cazavampiros'.

Camilla

Una leal secuaz que está tramando la completa resurrección de su maestro, el señor de los demonios Drácula.

Esqueleto



Ectoplasma

Armadura de Hacha

Nigromante

Hombre Lobo

Caníbal

Garantie

Konami garandeert dat de Game Boy Game Pak volledig werkend en zonder enig defect door haar wordt afgeleverd. Wanneer de Game Boy Game Pak weigert te werken of er treedt een defect op binnen 90 dagen na levering, zal Konami er voor zorgen dat het vervangen of gemaakt wordt.

In dit geval, wordt u verzocht uw Game Boy Game Pak per post naar onderstaand adres te sturen met de aankoopbon of een ander bewijs van aankoop. Wij verzoeken u vriendelijk het probleem zo uitvoerig mogelijk te beschrijven. Vergeet niet uw naam, adres en telefoonnummer bij te sluiten.

Deze garantie geldt niet als de Game Boy Game Pak door verkeerd gebruik beschadigd is of er een defect is opgetreden anders dan vanwege een produktiefout.

Castlevania®
Circle of the Moon

Indice

Prologo	95
Comincia a giocare	96
Sistema di controllo	98
Come giocare	99
Salvataggio	104
Continua	104
Stati anomali	105
Oggetti	106
Consigli e strategie di gioco	109
Personaggi	110

PROLOGO

Anno 1830.
In un antico castello ai bordi dell'Impero Austriaco, il signore dei Demoni che avrebbe unito le potenze dell'oscurità venne fatto risorgere per mano di un essere che brama la creazione del caos.

In questo castello demoniaco, Camilla, una dei seguaci di Dracula, cominciò il rito magico per riportare alla vita il suo malefico maestro.

Morris, cacciatore di vampiri, e i suoi due aiutanti, Nathan e Hugh, percepì un'anormalità nell'equilibrio delle forze della natura e si precipitò insieme ai suoi compagni al castello per impedire la resurrezione di Dracula.

"Quel mostro malefico non dovrà mai tornare in vita!"

Purtroppo, essi arrivarono troppo tardi per fermare il ritorno di Dracula da l suo eterno confino. Dracula utilizzò i suoi poteri magici per imprigionare Morris e rinchiuse Nathan e Hugh in un cimitero posto sotto il castello maledetto.

Insieme, i due cominciarono a esplorare il castello per sconfiggere Dracula e per trovare il loro maestro.

COMINCIA A GIOCARE

1. Inserisci la cartuccia di gioco nel tuo Game Boy Advance™ e accendi la console.
2. Premi il tasto START nella schermata del titolo per accedere al menù principale "Crossroads". Usa la Croce Direzionale per selezionare le diverse voci e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.

• Vai a pagina 104 per informazioni sulla modalità Salvataggio.

1	Data Select (Seleziona dati)	Comincia a giocare
2	Name Change (Cambia il nome)	Cambia il nome dei dati salvati
3	Data Copy (Copia dati)	Copia i dati salvati
4	Data Delete (Cancella dati)	Cancella i dati salvati

Data Select – Seleziona dati

◆ Comincia la partita dall'inizio.

Usa la Croce Direzionale per scegliere un file e premi il Tasto A per confermare la selezione. Accederai così alla schermata "Name Entry" (Inserimento Nome). Il gioco comincerà dopo che avrai inserito un nome e lo avrai confermato con il Tasto A.

◆ Inserimento nome

Usa la Croce Direzionale per muovere il cursore e il Tasto A per scegliere la lettera selezionata. Dopo che avrai completato l'inserimento del nome, muovi il cursore su END e premi il Tasto A oppure il Tasto START per confermare la tua selezione.

• Premi il Tasto B per cancellare le lettere inserite.

◆ Continua una partita

Potrai riprendere a giocare partendo da una posizione precedentemente salvata. Usa la Croce Direzionale per scegliere tra i dati salvati e premi il Tasto A per confermare la tua selezione e cominciare a giocare.

Cambiamento nome

1. Usa la Croce Direzionale per scegliere i dati il cui nome cambiare e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.
2. Cambia il nome nella schermata di inserimento.
3. Torna alla schermata "Crossroads" premendo il Tasto B dopo aver effettuato i cambiamenti.

Copia dati

1. Usa la Croce Direzionale per selezionare i dati che vuoi copiare e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.
2. Seleziona dove salvare i dati e premi il Tasto A.
3. Torna alla schermata "Crossroads" premendo il Tasto A oppure il Tasto B dopo che i dati sono stati copiati.

Cancella dati

1. Usa la Croce Direzionale per selezionare i dati che vuoi cancellare e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.
2. Torna alla schermata "Crossroads" premendo il Tasto B.

SISTEMA DI CONTROLLO

DDS On/Off (Accesso/Spento)

Spostati a sinistra o a destra

Mossa Speciale

Comincia a giocare.
Mostra la schermata dello Status.

Salta

Colpisci

Mostra la schermata della mappa
• Vai a pagina 99 per informazioni sulla schermata della mappa.

Spostamenti laterali destra/sinistra
◀▶ sulla Croce Direzionale

Inginocchiati
▼ sulla Croce Direzionale

Attacco da posizione inginocchiato
▼ + Tasto B

Scivolata, Salto verso il basso (dove è possibile farlo)
▼ + Tasto A

Attacco con arma secondaria
▲ + Tasto B
• Vai a pagina 106 per informazioni sull'arma secondaria.

Salta
Tasto A
• Quanto più a lungo terrai premuto il Tasto A tanto più in alto il tuo personaggio salterà.

Attacco
Tasto B
• La frusta ruoterà mentre tieni premuto il Tasto B.

Sistema di sviluppo doppio (DSS) On/Off (Accesso/Spento)
Tasto L
• Vai a pagina 101 per informazioni sul DSS.

Mossa speciale
Tasto R
• Vai a pagina 108 per informazioni sugli oggetti speciali.

• Vai a pagina 101 per informazioni sul sistema di controllo nella schermata dello Status.
• Vai a pagina 106 per informazioni sulla schermata dello Status.

COME GIOCARE

Cosa c'è sullo schermo

1. Indicatore HP: lo stato di salute fisica del personaggio. L'indicatore diminuisce quando il personaggio controllato dal giocatore viene colpito dagli attacchi dei nemici. Il personaggio muore quando l'indicatore si azzera.
2. Indicatore MP: lo stato psichico del personaggio. Diminuisce con l'utilizzo degli effetti DSS.
   • Vai a pagina 101 per informazioni sul DSS.
3. Arma secondaria: l'arma secondaria con la quale il personaggio è equipaggiato.
   • Vai a pagina 106 per informazioni sull'arma secondaria.
4. Numero di cuori: i cuori diminuiscono quando si attacca utilizzando l'arma secondaria.
5. Nome del personaggio nemico: viene mostrato quando il personaggio controllato dal giocatore entra in contatto con i nemici.

Visualizzazione della schermata della mappa

Tutte le locazioni che il personaggio ha attraversato sono indicate sulla mappa, dove viene anche evidenziata quella nella quale si trova in quell momento. Il colore rosso indica un punto dove è possibile effettuare un salvataggio della posizione mentre il colore giallo indica un punto di passaggio.
• Vai a pagina 104 per informazioni sul salvataggio.
• Vai a pagina 109 per informazioni sui punti di passaggio.

COME GIOCARE

Visualizzazione della schermata dello Status

LV	L'attuale livello del personaggio controllato dal giocatore.
STR	Forza d'attacco contro i nemici.
DEF	Resistenza agli attacchi dei nemici.
INT	Intelligenza. Determina il recupero della stato psichico (MP).
LCK	Fortuna. Influisce sugli oggetti che compariranno su schermo.
STATUS	Attuale status del personaggio controllato dal giocatore.
TIME	Tempo di gioco trascorso in totale.
RATE	Percentuale della mappa esplorata.
HP	Quantità di punti relativi alla salute fisica del personaggio.
MP	Quantità di punti relativi allo stato psichico del personaggio.
HEART	Numero di cuori.
EXP	Numero totale di punti-esperienza.
NEXT	La quantità di esperienza (EXP) necessaria per raggiungere il livello successivo.

• Vai a pagina 16 per informazioni sullo Status.

Premi in alto o in basso sulla Croce Direzionale e premi il Tasto A per accedere alla schermata dei settaggi.

DSS	Configura il sistema di settaggio doppio. • Vai a pagina 101 per informazioni sull'impostazione del DSS.
ITEM	Equipaggiati e utilizza gli oggetti che hai ottenuto. • Vai a pagina 100 per informazioni sugli oggetti.
CARD	Visualizza la situazione DSS. • Vai a pagina 103 per informazioni sulla schermata Card (Carta).
MAGIC ITEM	Controlla quali oggetti speciali hai collezionato finora. • Vai a pagina 103 per informazioni sulla schermata Magic Item (Oggetti Magici).
CONFIG	Configura il sistema di controllo. • Vai a pagina 103 per informazioni sulla configurazione del sistema di controllo.

Sistema di controllo per la schermata Status

Impostazione del DSS

Il giocatore può aggiungere abilità speciali al suo personaggio combinando le Carte Attributo (Attribute Cards) e Carte Azione (Action Cards) ottenute nel corso del gioco. L'indicatore MP del personaggio diminuisce quando si utilizzano le combinazioni DSS.

• Non compare a meno che una Carta sia utilizzata e i suoi effetti si attivino.

1. Cambia tra Carte Azione e Carte Attributo premendo in alto o in basso sulla Croce Direzionale e premi a sinistra o a destra per selezionare la carta desiderata.
2. Conferma la selezione effettuata premendo il Tasto A oppure il Tasto B.

Settaggio degli oggetti

• Vai a pagina 106 per informazioni sugli oggetti.

Equipaggiandosi e utilizzando gli oggetti raccolti nel corso del gioco, il giocatore può incrementare le proprie capacità offensive e difensive e recuperare i suoi punti HP e MP.

1 EQP BODY: Indossa armatura protettiva.
2 EQP ARM R: Equipaggia il braccio destro del personaggio con un oggetto.
3 EQP ARM L: Equipaggia il braccio sinistro del personaggio con un oggetto.
4 Use: Usa oggetti consumabili.
5 Lista degli oggetti.

1. Fai la tua scelta con la Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.
2. Seleziona gli oggetti con la Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la selezione.
3. Torna alla schermata Status premendo il Tasto B.

Schermata Carte

Visualizza le Carte DSS ottenute nel corso del gioco.

1. Premi il Tasto A per selezionare la carta da visualizzare.
2. Mostra le proprietà della carta selezionata premendo il Tasto A.
3. Torna alla schermata Status premendo il Tasto B.

Schermata degli oggetti magici

Visualizza quali oggetti speciali hai ottentuo fino a questo momento nel corso del gioco. Torna alla schermata Status premendo il Tasto B.

• Vai a pagina 108 per informazioni sugli oggetti speciali.

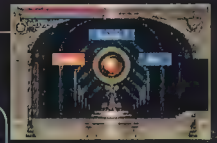
Configurazione

Imposta ciascun tasto per ogni differente comando.

1. Usa la Croce Direzionale per selezionare la voce e per modificare il settaggio.
2. Conferma premendo il Tasto A oppure il Tasto B.

COME GIOCARE

Salvataggio



Nei punti di salvataggio sparse nel castello maledetto potrai recuperare i tuoi punti HP e MP e salvare la tua posizione all'interno del gioco.

1. Premi in alto sulla Croce Direzionale mentre sei al centro di un punto di salvataggio.
2. Scegli SI (YES) oppure NO (NO) con la Croce Direzionale e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.

◆ Come cancellare i dati riferiti al completamento di un livello

Il gioco salverà automaticamente sulla cartuccia i dati in seguito al completamento di un livello. Per cancellare questi dati e tornare alla situazione iniziale, premi il Tasto SELECT e contemporaneamente i Tasti L, R, A e B nella schermata del titolo.

CONTINUA

Continua

Il gioco finisce quando l'indicatore HP del personaggio si azzera. Comunque è possibile continuare a giocare a patto che sia stata salvata almeno una posizione di gioco. Premi a sinistra o a destra sulla Croce Direzionale e scegli "Continue" per continuare a giocare oppure "End" per finire e premi il Tasto A per confermare la tua selezione.

STATI ANOMALI

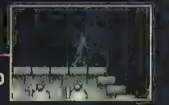
Il normale stato del personaggio può essere modificato se viene colpito dall'attacco speciale di un avversario.

Veleno

L'indicatore HP diminuirà per un certo periodo di tempo. Utilizza l'oggetto di ripristino "Antidoto" per far terminare rapidamente gli effetti del veleno.

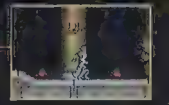
• Vai a pagina 107 per informazioni sugli oggetti di recupero.

Maledizione



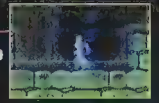
Il personaggio non può effettuare attacchi per un certo periodo di tempo. Utilizza l'oggetto di ripristino "Cura per la Maledizione" per eliminare in fretta gli effetti del maleficio.

Pietra



Il personaggio si pietrifica, restando totalmente immobilizzato. Tornerà in sè solo dopo essere stato colpito da un avversario oppure premendo rapidamente la Croce Direzionale.

Congelamento



Il personaggio si congela, restando totalmente immobilizzato. Tornerà in sè solo dopo essere stato colpito da un avversario oppure dopo un determinato periodo di tempo.

Oggetti normali

• Questi oggetti compaiono quando distruggi le candele.

• Cuore (grande/piccolo) :
Consumerai dei cuori ogni volta che utilizzerai un'arma secondaria.

• Armi secondarie : Il tuo personaggio potrà essere equipaggiato solo con un'arma secondaria per volta.

Coltello — Coltello da lancio – molto veloce.

Ascia — Ascia che descrive una traiettoria ad arco una volta lanciata.

Acqua santa — L'acqua santa fa divampare fiamme nel punto da essa colpito.

Crocifisso — Il crocifisso, quando viene lanciato, vola come un boomerang.

Orologio — I nemici cessano di muoversi per un breve periodo di tempo.

Equipaggiamento

• Questi oggetti possono comparire quando si sconfigge un nemico.

Equipaggiandosi con questi oggetti, il personaggio modifica i valori della sua forza offensiva, della sua resistenza difensiva, della sua intelligenza e della sua fortuna.

Anello di potere — Un anello che aumenta la capacità offensiva.

Fascia da polso — Sorta di bracciale in stoffa.

Anello pesante — Un anello che aumenta la capacità difensiva.

Guantoni — Un bracciale che aumenta la capacità offensiva.

Fascia magica — Una fascia da polso dotata di poteri magici.

Armatura in pelle — Armatura fatta di pelle.

Veste in cotone — Una veste fatta di cotone.

Fascia miracolosa — Una sorta di bracciale portafortuna che aumenta il valore della fortuna del personaggio.

Armatura in bronzo — Armatura fatta di bronzo.

Abiti in cotone — Abiti fatti in cotone.

Oggetti di ripristino

• Questi oggetti possono comparire quando un nemico viene sconfitto.

Utilizzando questi oggetti il giocatore può recuperare punti HP e MP persi e rimettersi da anomalie da stati anomali.

• Vai a pagina 105 per informazioni sugli stati anomali.

Recupera HP — Pozione, Carne

Recupera MP — Normalizza la mente

Cura effetti del veleno — Antidoto

Aumenta il numero di cuori — Cuore

Cura effetti della maledizione — Cura per la maledizione (Cure Curse)

OGGETTI

Oggetti speciali

• Questi oggetti sono contenuti nelle antiche mura del castello. Riuscirai a trovarli?

Usando questi oggetti aumenterai la capacità di movimento del tuo personaggio.

Stivali da corsa: Permette al personaggio di muoversi velocemente verso destra o verso sinistra premendo due volte in rapida successione nella direzione corrispondente sulla Croce Direzionale.

Stivali da calcio: Permettono al personaggio di saltare molto in alto rimbalzando da un muro (premi a sinistra o a destra sulla Croce Direzionale e il Tasto R mentre il personaggio si trova davanti a un muro).

Piuma del cielo: Dà al personaggio la possibilità di saltare mentre si trova in aria.

Attacco in corsa: Il personaggio può compiere quest'attacco premendo a sinistra o a destra sulla Croce Direzionale e il Tasto R.

Oggetti che aumentano il livello del personaggio

• Questi oggetti sono nascosti nelle antiche mura del castello.

Entrandone in possesso, questi oggetti aumentano la capacità degli indicatori HP e MP nonchè del numero di cuori.

HP

MP

Cuore

CONSIGLI E STRATEGIE DI GIOCO

Usa saggiamente le Carte del Sistema di Settaggio Doppio

Non ti sarà subito chiaro come utilizzare una Carta DSS semplicemente dopo averne trovata una. Una Carta Azione e una Carta Attributo devono essere combinate insieme per conoscere l'effetto che sortiranno. Dopo aver realizzato una combinazione, la descrizione dell'effetto comparirà nella schermata DSS. Ci sono moltissimi effetti che potrai ottenere, e tra questi ci sono l'incremento dei valori di capacità offensiva, di resistenza difensiva e di altri attributi. Ci sono anche effetti che influiscono sulle tecniche di comando. Non affidarti ai poteri di una singola Carta ma poni attenzione a usare una varietà di Carte differenti a seconda della situazione che stai affrontando.

Salva frequentemente

Salva spesso la tua posizione nel gioco e fai molta attenzione a non essere ucciso, cosa che porrà fine alla tua avventura. In questo modo riuscirai, lentamente ma con costanza, a fortificare il tuo personaggio e ti avvicinerai sempre di più alla vittoria finale sul Conte Dracula.

• Vai a pagina 104 per informazioni sul salvataggio.

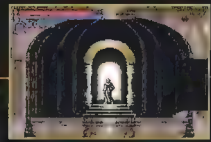
Visualizza la mappa

Prova a colpire le mura che circondano gli spazi stranamente vuoti sulla mappa. Le mura potrebbero spaccarsi e rivelare delle stanze segrete.

• Vai a pagina 99 per informazioni sulla schermata della mappa.

Utilizza i punti di passaggio

Impara a usare abilmente i punti di passaggio sparsi qua e là nel castello. Ti sarà così più facile spostarti velocemente da un'area all'altra, anche se lontane.



PERSONAGGI

Nathan Graves

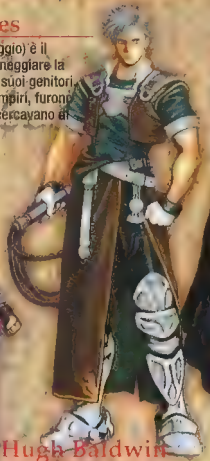
Nathan Graves (personaggio) è il successore scelto per maneggiare la "Frusta del Cacciatore". I suoi genitori, anch'essi cacciatori di vampiri, furono uccisi 10 anni fa mentre cercavano di sconfiggere Dracula.

Dracula

Scacciato da questo mondo per mano dei genitori di Nathan e da Morris, sta cercando di risorgere dopo 10 anni di doloroso confino.

Camilla

La fedele seguace di Dracula che sta cercando di portare a completamento la resurrezione del suo malefico e demoniaco signore.



Hugh Baldwin

Rivale di Nathan e figlio di Morris, il Maestro dei Cacciatori di Vampiri. È più cattivo di Nathan, che egli crede essere più debole di lui, e che è stato scelto come successore di suo padre.

Morris Baldwin

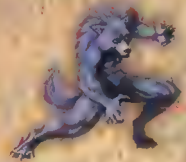
Morris è il maestro di Nathan e gli sta insegnando quanto necessario per combattere Dracula e i suoi malefici accoliti. Lui e i genitori di Nathan riuscirono a sconfiggere Dracula 10 anni orsono. Ha scelto Nathan come suo successore invece di suo figlio Hugh e gli ha passato la sua leggendaria "Frusta del Cacciatore".

Scheletro

Ectoplasma

Mangiatore di uomini

Lupo mannaro



Necromante

Arrivatura con ascia

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE™ OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance™ use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance™.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance™ or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance™, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE STRAIN

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠WARNUNG - Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE™ BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance™ ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance™.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance™ über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance™ auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance™ außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschadigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance™ eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance™ entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG - Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG - Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen. Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

Informations et precautions d'emploi

LISEZ CETTE NOTICE AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDEO.

⚠ ATTENTION - Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS.
SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance™.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur la fatigue

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persistent, consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Lorsque vous utilisez votre Super NES® ou Nintendo®64 ne restez pas trop près de votre écran.
  Eloignez-vous de votre écran le plus possible.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Jouez sur l'écran le plus petit possible.
- Ne jouez pas si vous sentez une quelconque fatigue.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'ellesjouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il FAUT CESSER DE JOUER IMMEDIATEMENT et consulter un médecin.

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ AVISO – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE™ O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance™. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance™.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance™ o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance™, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargades.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ AVISO – ADVERTENCIA SOBRE EL ESFUERZO PROLONGADO

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.
Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:
- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ AVISO – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:
1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

Consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen

LEES DE VOLGENDE WAARSCHUWINGEN VOOR U OF UW KIND MET VIDEOGAMES SPEELT

⚠ WAARSCHUWING – VOORZORGSMAATREGEEN

HET NIET NALEVEN VAN ONDERSTAANDE INSTRUCTIES KAN TOT GEVOLG HEBBEN DAT DE BATTERIJEN EEN 'PLOPPEND' GELUID MAKEN EN BATTERIJZUUR GAAN LEKKEN, HETGEEN LICHAMELIJK LETSEL EN SCHADE AAN DE GAME BOY ADVANCE™ EN ACCESSOIRES TOT GEVOLG KAN HEBBEN. ALS DE BATTERIJ LEKT, WAS DA DE HUID EN DE KLEDING DIE MET HET ZUUR IN AANRAKING ZIJN GEKOMEN GRONDIG. HOUD BATTERIJZUUR UIT DE BUURT VAN OGEN EN MOND. NEEM CONTACT OP MET DE FABRIKANT VAN DE BATTERIJ VOOR MEER INFORMATIE.

1. Gebruik in de Game Boy Advance™ alleen alkaline-batterijen. Gebruik geen gewone of andere niet-alkaline batterijen.
2. Gebruik niet gelijktijdig gebruikte en nieuwe batterijen (vervang alle batterijen tegelijkertijd).
3. Plaats de batterijen niet verkeerd om (de positieve [+] en negatieve [–] polen moeten in de goede richting wijzen). De contacten mogen niet worden kortgesloten.
4. Laat geen gebruikte batterijen in de Game Boy Advance™ zitten.
5. Gebruik geen combinatie van alkaline en zink-koolstof batterijen en combineer ook geen verschillende merken batterijen. Gebruik alleen de batterijen die worden aangeraden of batterijen van een gelijke kwaliteit.
6. Haal de batterijen uit de Game Boy Advance™ of accessoires als ze lange tijd niet worden gebruikt.
7. Laat het apparaat niet aan staan nadat de batterijen leeg zijn geraakt. Zet de Game Boy Advance™ altijd uit als je stopt met spelen.
8. Gooi batterijen niet in open vuur.
9. Gebruik geen oplaadbare batterijen zoals nikkel-cadmium-batterijen. Niet oplaadbare batterijen mogen nooit worden opgeladen.
10. Gebruik geen batterijen die zijn beschadigd.
11. Plaats of verwijder geen batterijen terwijl het systeem aan staat.
12. ALGEMENE OPMERKING: Oplaadbare batterijen dienen te worden verwijderd voordat ze worden opgeladen. Oplaadbare batterijen moeten worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.

⚠ WAARSCHUWING – TEGEN OVERBELASTING

Het spelen van videogames kan na enige uren pijn veroorzaken in spieren, gewrichten en huid. Volg deze aanwijzingen om problemen als RSI of huidirritatie te voorkomen.

- Neem om het uur een pauze van 10 á 15 minuten, ook als het niet nodig lijkt.
- Als handen, polsen of armen vermoeid of pijnlijk aanvoelen, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren.
- Als handen, polsen of armen, tijdens of na het spelen, pijn blijven doen, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.

⚠ WAARSCHUWING – EPILEPSIE

Sommige mensen (ongeveer 1 op 4000) hebben last van epileptische aanvallen of tijdelijk verlies van bewustzijn dat wordt veroorzaakt door lichtflitsen, zoals die voorkomen bij het kijken naar televisie of het spelen van videogames. Dit kan ook voorkomen als zij niet eerder een dergelijke aanval hebben gehad.
Mensen die eerder last hadden van een epileptische aanval, bewustzijnsverlies of andere symptomen vertoonden die verband houden met een epileptische aandoening dienen een arts te raadplegen voor met videogames wordt gespeeld. Ouders dienen hun kinderen in de gaten te houden als ze met videospellen aan het spelen zijn. STOP ONMIDDELLIGK MET SPELEN en raadpleeg een arts als u of uw kind een of meer van de volgende symptomen vertoont: stuiptrekkingen, samentrekkingen in ogen of spieren, verlies van bewustzijn, verandering van het gezichtsvermogen, ongecontroleerde bewegingen en desoriëntatie.

VOLG DE AANWIJZINGEN HIERONDER OM DE KANS OP EEN EPILEPTISCHE AANVAL ZO KLEIN MOGELIJK TE HOUDEN.

1. Zorg dat de afstand tot het beeldscherm zo groot mogelijk is.
2. Speel videogames op een zo klein mogelijk televisiescherm.
3. Speel niet bij vermoeidheid.
4. Speel altijd in een goed verlichtte kamer.
5. Neem tijdens het spelen om het uur een pauze van 10 á 15 minuten.

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE™ E PER GLI ACCESSORI IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO.
CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance™ usare solo batterie alcaline. Non usare batterie al zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance™.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance™ o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance™ dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ AVVERTENZA TENSIONE PROLUNGATA

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

NOTES

NOTES

NOTES

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

010514

" ", "KONAMI" and Castlevania are registered trademarks of KONAMI CORPORATION.
©1986 2001 KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®